VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Бадук Коллекция

Необычные формы

март 2008 г.

Го в России
Новосибирск

Оглавление

Странные и замечательные формы
Исаму Харуяма, 9–дан 1

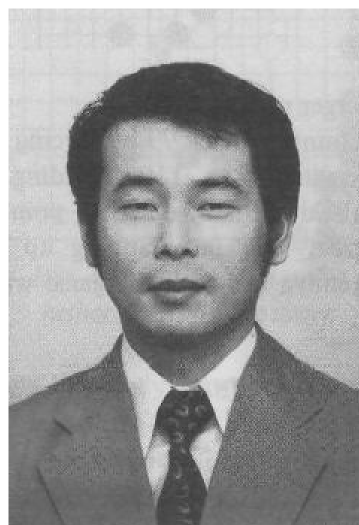
Странные и замечательные формы.
Два дополнения
Нориюки Накаяма, 5–дан 8

Странные и замечательные формы

Исаму Харуяма, 9–дан

Haruyama Isamu⋆, *Strange and wonderful shapes*, Go World, No. **50**, pp.16–22 (Winter, 1987–88)⋆⋆

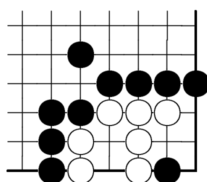
В го есть много необычных форм, начиная с секи и двойных защелок, с которыми рано или поздно столкнется любой начинающий, и кончая циклическими ко и группами, живущими с ложными глазами и обычно не встречающимися в реальной игре. В данной статье нам бы хотелось познакомить читателя с некоторыми странными и замечательными формами.



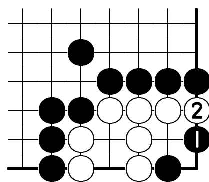
Исаму Харуяма, 9–дан

1 Секи

Пример 1. Каков результат, если в этой позиции первыми играют черные? Черные, очевидно, не могут убить группу белых, но возможно секи. Задача заключается в выборе лучшего варианта.



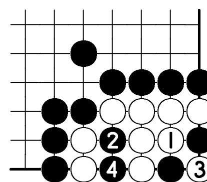
Пример 1
Ход черных



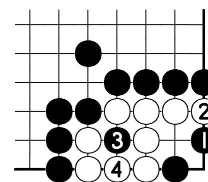
Диаг. 1

Диаг. 1. Обмен ходами черные 1, белые 2 — правильное продолжение.

Диаг. 2. При попытке белых захватить черные камни ходом 1, черные играют 2 и белые не могут соединиться. В результате оба игрока съедают по два камня и разница в очках не изменится. Так что белые не будут играть в позиции на *Диаг. 1.* Поскольку это секи, ни у кого из игроков здесь нет очков.



Диаг. 2



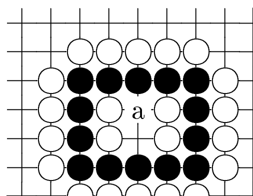
Диаг. 3

Диаг. 3. Продолжение 3 на *Диаг. 1* будет ошибкой. Результат по–прежнему секи, но белые получают очко после съедения черного камня ходом 4. Как следует из *Диаг. 2*, для сохранения секи черные не должны здесь ничего делать.

Такая позиция секи часто встречается в реальной игре. Черные могут использовать ход 3 на *Диаг. 3* в качестве ко угрозы.

⋆ В Японии принято сначала указывать Фамилию а затем Имя

⋆⋆ Перевод на русский язык: март 2005 г. *Николай А. Немов* (email: nine@che.nsk.su)

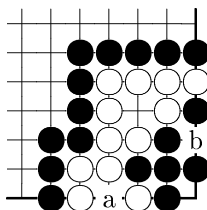


Пример 2
Определите статус позиции

Пример 2. Что случится, если один из игроков сыграет здесь?

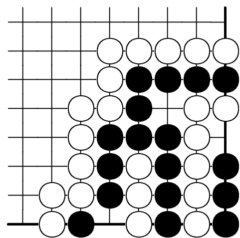
Одного взгляда достаточно для определения того, что белые ничего не могут сделать: если они сыграют «a», черные съедают камни и живут. С другой стороны может показаться, что черные в любой момент могут уничтожить белых играя «a», но это ошибочно. Если они сделают ход «a», то совершат самоубийство, уменьшая свои степени свободы до одной.

Решением для обеих сторон будет отказ от хода в этом месте доски. Статус позиции — секи.

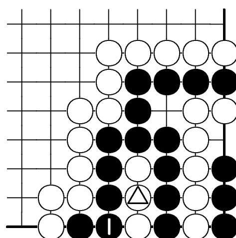


Пример 3
Ход белых или черных

Пример 3. Предположим, черные играют первыми, съедая камень «a». Белые берут камень «b». Если черные наносят ко угрозу а затем берут камень «b», белые отвечают взятием черного камня «a». Это приведет к начальной позиции. Иными словами, ни у одной из сторон нет надежды выиграть эту ко борьбу: статус позиции — секи с двойным ко.



Пример 4
Ход белых или черных

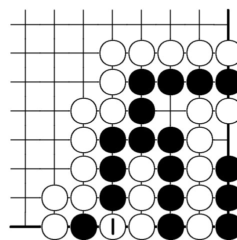


Диаг. 1

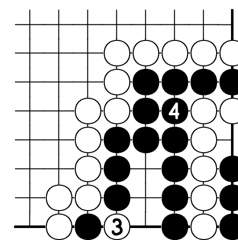
Пример 4. Читателю может потребоваться некоторое время для точного определения статуса позиции. У вас появится решение, если вы попробуете сыграть сначала черными а затем белыми.

Диаг. 1. Начиная первыми, черные могут взять камень ходом 1. Белые, естественно, займут пункт под камнем △ для лишения двух глаз. После этого черные проигрывают сэмэай, поскольку их глаз будет меньше чем глаз угловой группы белых. Проверьте пожалуйста это самостоятельно.

Диаг. 2. Если первыми играют белые, они могут забрать камень ходом 1. Черные съедают четыре белых камня. После этого —



Диаг. 2

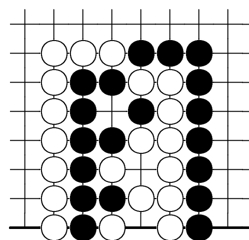


Диаг. 3

Диаг. 3. Белые в свою очередь забирают камень ходом 3, но черные продолжают 4 и выигрывают сэмэай с опережением на один темп.

Вывод таков, играющий первым в этой позиции — проигрывает. Поэтому, наиболее разумно ничего не предпринимать в этом месте. Эта позиция называется «ханэ секи» (hane seki).

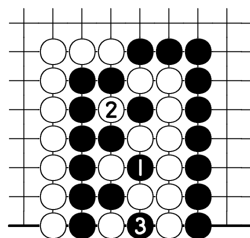
2 Тройное ко



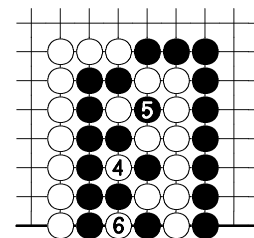
Пример 5
Ход черных

Пример 5. Каков результат такого сэмэай? Черные камни в атари, поэтому они должны что–то делать.

Диаг. 1. Простейший путь — взять какое–нибудь ко, например, ходом 1. Теперь белые в атари, поэтому они возьмут другое ко. Поскольку опять атари, черные возьмут третье ко 3, и затем —



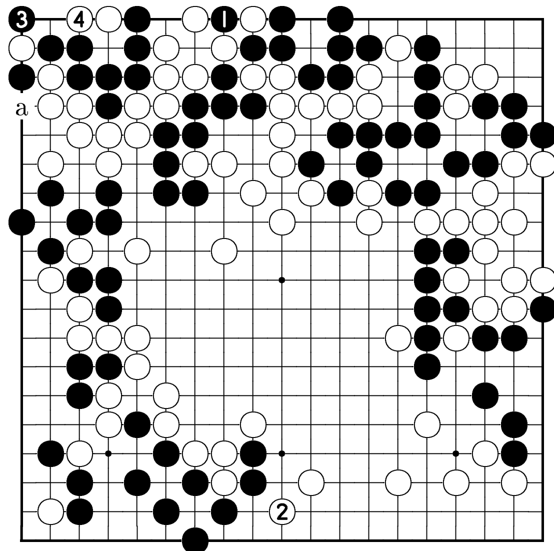
Диаг. 1



Диаг. 2

Диаг. 2. Игра может продолжаться таким образом. После хода 6 мы возвращаемся к исходной позиции. Повторение последовательностей ходов на *Диаг. 1* и *Диаг. 2* бессмысленно. Такая ситуация называется тройное ко и если ни один из игроков не желает уступить, то в соответствии с правилами игра объявляется не турнирной.

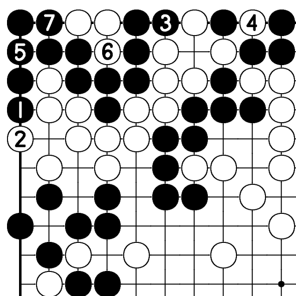
Считается, что тройное ко впервые возникло в игре между Санса (Sansa), обладавшим тогда титулом 1–й Хонинбо, и Касио Риген (Kashio Rigen), игравшейся в 1582 г. в храме Хонноджи г. Киото[3]. За игрой наблюдал правитель Японии Ода Нобунага (Oda Nobunaga), а ночью после этой игры он был убит своим союзником Акети Мицухиде (Akechi Mitsuhide), который внезапно поднял восстание и атаковал храм. Из–за таких событий возникновение тройного ко традиционно считается зловещим предзнаменованием.



Диаг. 3

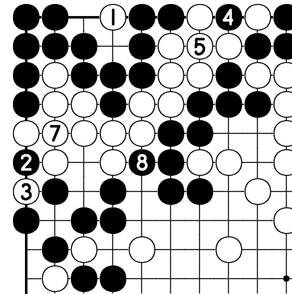
Диаг. 3. Это пример тройного ко, которое возникло в современной партии профессионалов на рейтинговом турнире в 1971 г. Черные — Тё Тикун (Cho Chikun), тогда 3–дан, белые — Фукуи Масаки (Fukui Masaki), тогда 5–дан.

Ход черных 1 белые проигнорировали и переключились на нижнюю сторону 2. Если белые сыграют 2 в «а», группа черных в углу погибнет, но белые либо посчитали, что этого недостаточно для победы, либо просмотрели продолжение черных. Играя 3, черные рассчитывают на сэмэай.



Диаг. 4

Диаг. 4. Ход черных 1 выглядит хорошо. Черные продолжают с темпом 3 и соединяются 5. Теперь у белых нет выбора и, играя 6, они начинают съедать черную группу.



Диаг. 5

❻ → ❷

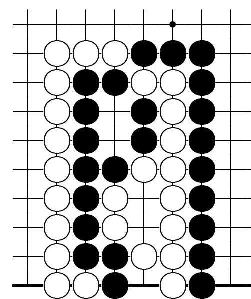
Диаг. 6

Диаг. 5. Последовательность ходов белые 1 — черные 8 является вынужденной.

Диаг. 6. После хода белых 3 возникает тройное ко. Черные забирают белый камень 1, вынуждая противника отвечать «а». Белые должны играть тройное ко, поскольку их камни находятся в атари после каждого хода черных. Игра, конечно, была объявлена не турнирной.

Позднее у Тё Тикуна возникло еще одно тройное ко в партии с Като (Kato), носящим тогда титул Хонинбо. Не многие игроки побывали в такой ситуации дважды. Однако, совсем недавно было зафиксировано и четверное ко.

3 Циклическое ко

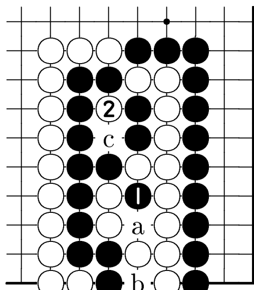


Пример 6
Ход черных

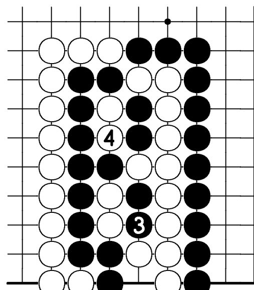
Пример 6. Такая конфигурация, вероятно, никогда не появится в реальной игре, хотя ничего эксцентричного в ее виде нет. Пожалуй странным является ее имя — здесь нет реального ко, но способ выживания очень похож.

На первый взгляд позиция выглядит как секи, однако, это не совсем так.

[3] см. «Page from Go History», *Go World* No. **6**, 45 (1978)



Диаг. 1



Диаг. 2

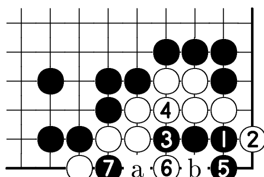
Диаг. 1. Тонкость в том, что после хода черных 1, белые не могут взять камень ходом «a», поскольку черные ответят «b» и выиграют сэмэай. Единственный ответ белых — сыграть 2. Если черные съедают камень ходом «c», белые также берут камень отвечая в «a» и бесспорно возникает секи.

Диаг. 2. Если черных не устраивает секи и они возьмут два камня ходом 3, то после ответа белых 4 позиция будет похожа на начальную. Если один из игроков упорствует в повторении этого цикла взятия по два камня, то игра должна считаться не турнирной.

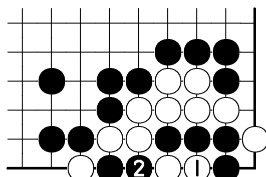
4 Вечная жизнь

Пример 7. Такая конфигурация может часто возникать в реальной игре. Если ход черных и они хотят атаковать угол, то единственные ходы черных 1 – 5. Белые должны сыграть 6 для лишения черных глаза. Ход черных 7 также единственно верный.

В этой позиции собственно и возникает проблема. Если белые сейчас возьмут камень ходом «a», черные сыграют «b», формируя большой глаз из 5 пунктов (гомоку накадэ, gomoku nakade) и убивая белых. Однако, имеется необычный ход, позволяющий белым выжить.



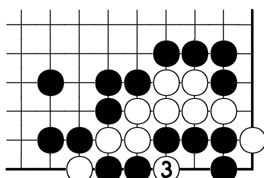
Пример 7



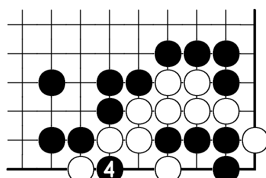
Диаг. 1

Диаг. 1. Жертва белых 1 единственный способ избежать гомоку накадэ. Естественно, черные берут камни ходом 2.

Диаг. 2. Белые в ответ берут два камня ходом 3. Это приводит к позиции на *Пример 7* после хода 6. Далее —

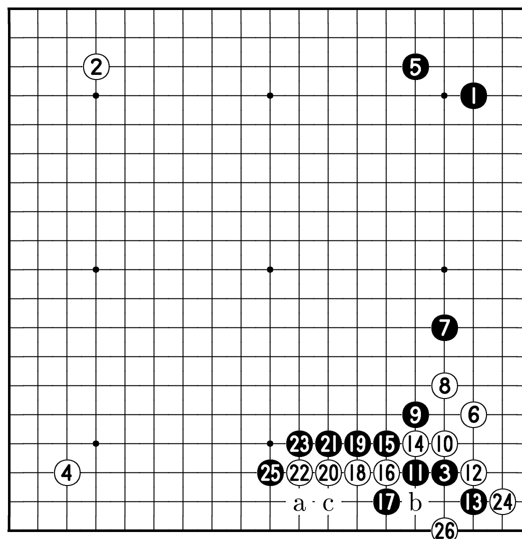


Диаг. 2



Диаг. 3

Диаг. 3. Черные должны играть 4, поэтому возникает проблема повторения *Диаг. 1* и *Диаг. 2.* Если ни одна из сторон не готова изменить ситуацию, игра должна быть объявлена не турнирной.

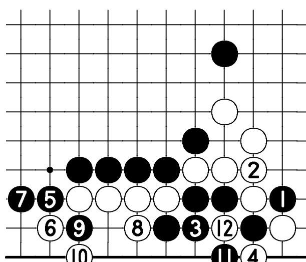


Диаг. 4

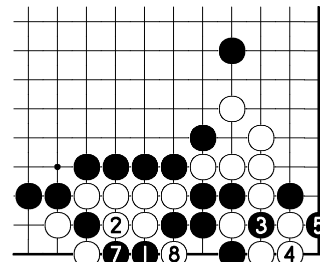
Диаг. 4. Эта позиция из первой игры матча за титул Хонинбо 1965, в которой претендент Ямабе (Yamabe) 9–дан играл черными против Саката Эйо (Sakata Eio). Необычная форма возникла в фусеки.

Когда черные играют ханэ 25, белые захватывают угол ходом 26. Позже черные сделали ханэ «a», белые «b» и черные «c», однако, что случится, если черные ходом 25 сыграют так, как показано на *Диаг. 5*, вызывая большое число мнений о своевременности.

Диаг. 5. Если черные играют с темпом 1 затем соединяются 3, белые атарят 4, но теперь черные играют ханэ 5. Темповые ходы 5 – 9, перед тем как играть ко, очень тонкая стратегия. После обмена 11 и 12 начинается ко.



Диаг. 5

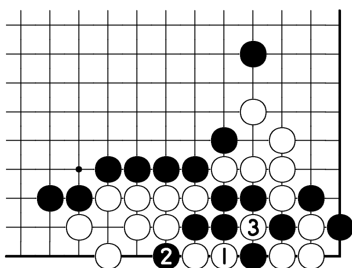


Диаг. 6

6, 9 — ко

Диаг. 6. Черные используют 1 в качестве ко угрозы и берут ко ходом 3. У белых нет выбора, они соединяются 4, поэтому черные создают серьезную ко борьбу, играя 5. После хода 6 черные используют 7 как ко угрозу. После хода 9 —

Диаг. 7. Белые могут нанести аналогичную ко угрозу 1. Ход черных 2 приводит к начальной позиции (т.е. после хода 6 на *Диаг. 6*).

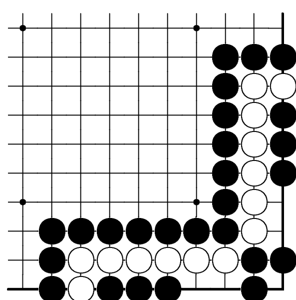


Диаг. 7

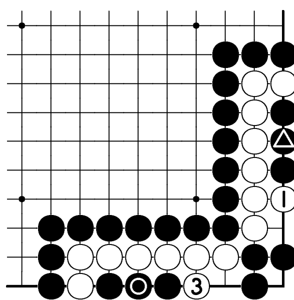
Результатом является «вечная жизнь», включающая ко. Если бы эта позиция появилась в игре, то привела бы к регистрации очень необычной формы.

5 Одна из групп гибнет

Пример 8. Данная позиция так же необычна как «ханэ секи» на диаграмме *Пример 4*. Посмотрим что случится при первом ходе каждой из сторон.



Пример 8

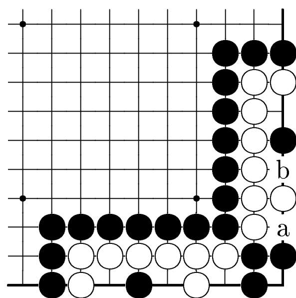


Диаг. 1

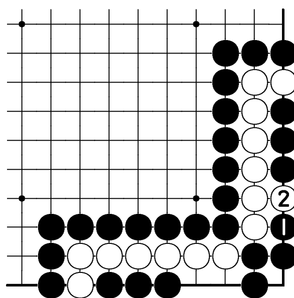
2 → △ 4 → ◎

Диаг. 1. Белые пытаются захватить три черных камня в углу ходом 1. Черные отвечают в центральный пункт, препятствуя построению белыми двух глаз. После съедения белыми других трех камней ходом 3, черные опять играют в центральный пункт.

Диаг. 2. Это результат. Если затем белые играют «a», черные отвечают «b» и съедают их. Если белые не играют в этом месте, черные могут уничтожить белых ходом «b». Короче говоря, белые группы на обоих сторонах мертвы. Вывод таков, в этой позиции белые не могут ничего сделать и гибнут.



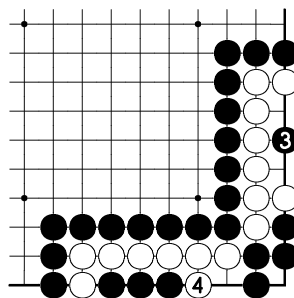
Диаг. 2



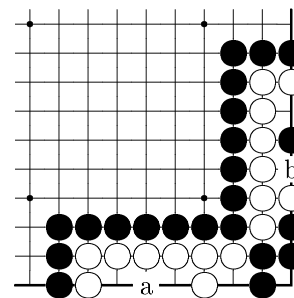
Диаг. 3

Диаг. 3. Здесь первыми играют черные.

Диаг. 4. Черные должны сыграть 3, однако, после хода 4 —



Диаг. 4

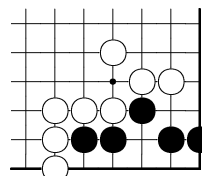


Диаг. 5

Диаг. 5. Возникает приведенная позиция. У черных нет времени занять пункт «a» поэтому «b» их единственный ход, что позволяет белым сыграть «a» и выжить на нижней стороне.

Вывод таков: при ходе черных одна из белых групп гибнет а другая выживает. Так и оценивают эту позицию действующие правила Нихон Ки–ин.

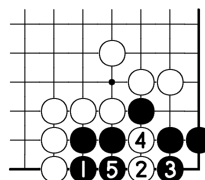
6 Тесуджи под снятыми камнями



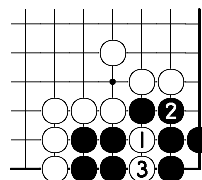
Пример 9
Черные живут

Пример 9. Тесуджи под снятыми камнями весьма сложно найти, но оно часто встречается в реальной игре. Мы приведем три примера для закрепления ваших знаний об этой технике.

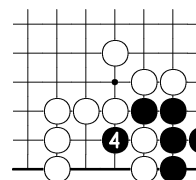
Диаг. 1. Черные играют 1 для создания максимального пространства для глаз. Очевидно, белые атакуют в критический пункт 2. Проблема в том что делать дальше. После хода 5 —



Диаг. 1



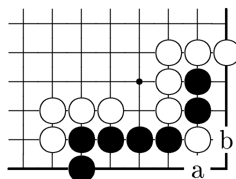
Диаг. 2



Диаг. 3

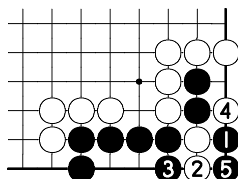
Диаг. 2. Белые играют 1. Если черные возьмут камень ходом 3, белые атарят 2 и убивают черных. Соединение 2 разумное продолжение. После хода 3 —

Диаг. 3. Черные разрезают 4 и создают второй глаз. В этом примере черные пожертвовали четыре своих камня, чтобы получить разрезание и глаз. Если вы знаете как такая ситуация возникает, тесуджи под съеденными камнями может помочь вам.

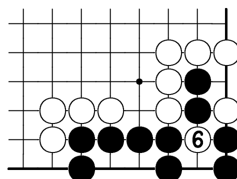


Пример 10
Черные живут

Пример 10. Черные не могут играть атари «a», так как после спуска белых «b» черные мертвы. Это означает, что остается единственный ход «b».



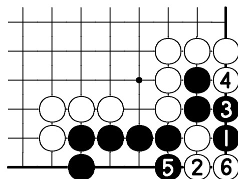
Диаг. 1



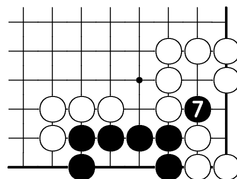
Диаг. 2

Диаг. 1. Ход черных 3 выглядит единственным ответом, однако, после атари белых 4 —

Диаг. 2. Черные гибнут после вбрасывания белых 6. Следует улучшить ход черных 3 на *Диаг. 1.*



Диаг. 3

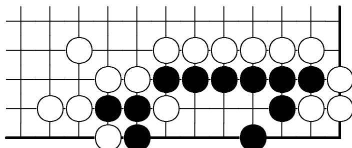


Диаг. 4

Диаг. 3. Соединение 3 очень хороший ход. Белые съедают четыре камня черных играя 6, однако —

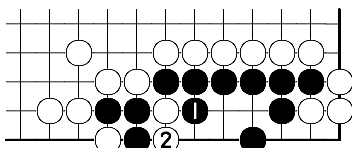
Диаг. 4. Черные сразу нападают ходом 7.

Предыдущий пример известен как «группа из четырех», а только что рассмотренный — «молния». Такие конфигурации часто возникают в реальной игре.



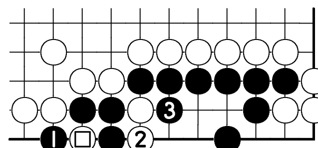
Пример 11
Черные живут

Пример 11. Три черных камня слева погибли, но черные еще могут воспользоваться их потенциалом.



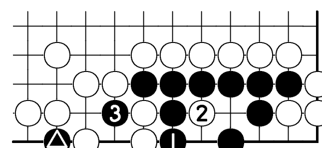
Диаг. 1

Диаг. 1. Атари 1 бесполезно: нет места для построения двух глаз.



Диаг. 2

④ → □

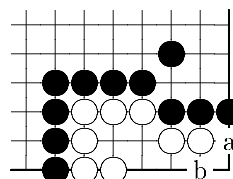


Диаг. 3

Диаг. 2. Черные забирают одиночный камень белых и смотрите что произойдет. Белые должны отвечать 2, теперь следует атари черных 3. Белые съедают три камня черных ходом 4, а после этого —

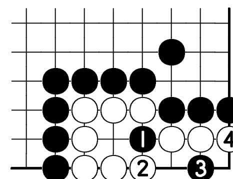
Диаг. 3. Черные играют 1. Если белые лишают черных глаз ходом 2, у них нет ответа на ход черных 3. Обратите внимание на эффективность камня ▲. Это интересный вариант тесуджи под снятыми камнями.

7 Двойная защелка



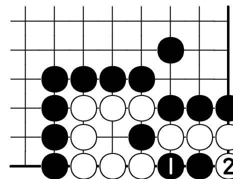
Пример 12
Черные убивают группу

Пример 12. Ход черных в пункт «a» только помогает белым выжить, вынуждая ответ «b».

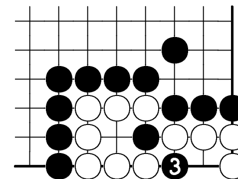


Диаг. 1

Диаг. 1. Разрезание 1 является ключевым ходом. Затем следует тесуджи 3. Белые ходом 4 разделяют камни, но у черных есть отличный ход.



Диаг. 2

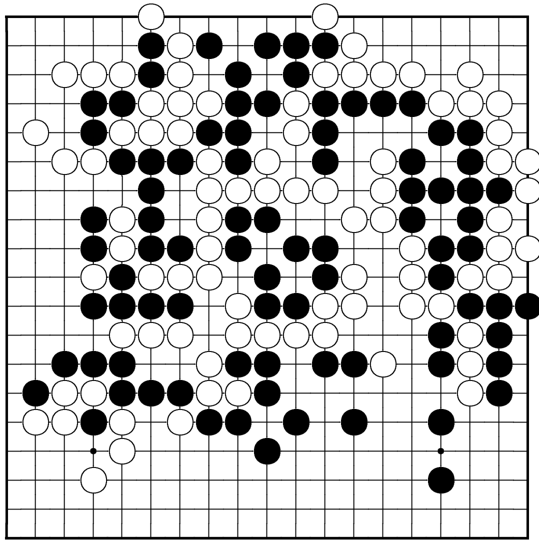


Диаг. 3

Диаг. 2. Атари черных 1 вынуждает ответ белых 2.

Диаг. 3. Вбрасывание 3 завершает сопротивление белых: белые камни будут в атари, какой бы черный камень они ни съели. Иными словами, ход черных 3 создает двойную защелку.

8 Жизнь с ложным глазом

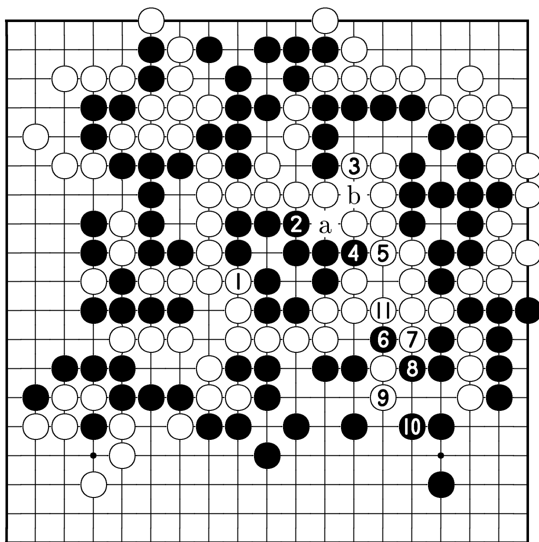


Пример 13
Белые начинают и живут

Пример 13. Наконец, хотелось бы показать вам нечто действительно неординарное, то что игнорирует один из основных законов го.

Партия на диаграмме *Пример 13* игралась между Синохара (Shinohara) 9–дан (белые) и Исигуре (Ishigure), тогда 8–дан. Маленькая группа черных в центре имеет два глаза, но если более внимательно поглядеть на группу белых, которая окружает черных, вы поймете, что не все так просто.

Прежде чем перейти к следующей диаграмме попробуйте сами определить судьбу этой группы если белые играют первыми.



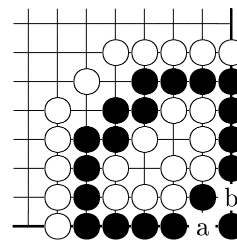
Диаг. 1

Диаг. 1. Это то что было сыграно в партии. Белые выживают после хода 11 !

Так ли это ? Разве пункт «b» не становится ложным глазом если черные сыграют «a» ?

Глаз действительно выглядит как ложный. Но группа белых не является разделенной и цепь камней белых соединяется со своей нижней частью так, что черные никогда не смогут «поставить ложный глаз в атари». Иными словами, белые могут жить с одним реальным и одним ложным глазом.

Теоретики го еще раньше нашли позиции, в которых группа живет с одним или даже с двумя ложными глазами, но реализации их в практической игре еще не было.



Диаг. 2

Диаг. 2. Это стандартный пример такой ситуации. Здесь черные живут с двумя «ложными глазами». Но пункты «a» и «b» выполняют роль реальных глаз поскольку белые не могут сделать атари, приводящее к «закрытию ложного глаза».

Если вы сохраняете свои глаза «открытыми», то можете реализовать аналогичные странные и замечательные формы в своих собственных играх.

(«Igo Club», January 1979. Перевел на английский язык Джон Пауэр (John Power))



Странные и замечательные формы. Два дополнения

Strange and wonderful shapes. Two sequels, Go World, No. **64**, pp.61–64 (Summer, 1991)*

В журнале Go World № 50 мы опубликовали статью о некоторых необычных формах. В ней сообщается только об одном известном примере из партий профессионалов, в котором группа «живет с ложным глазом». Через небольшое время после выхода статьи появился еще один пример, и теперь у нас есть возможность его представить. Строго говоря термин «ложный глаз» здесь не отражает свою суть, так как группа живет, но его используют, поскольку форма действительно похожа на конфигурацию с ложным глазом. «Жизнь с ложным глазом» по японски звучит как «каке–мэ ики» (kake–me iki).

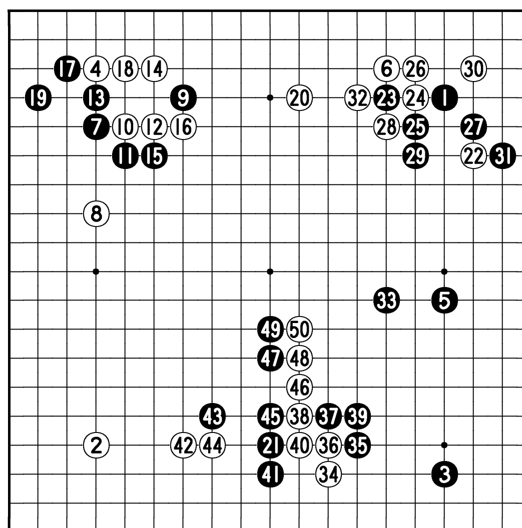
В этой же статье рассказывается об «искусственной» форме «вечная жизнь» или тосэй (chosei), которая придумана теоретиками и никогда не возникала в реальных играх. И наконец, состоялся дебют этой формы в игре двух инсэев из Нихон Ки–ин.

Обе эти необычные формы мы увидим ниже.

1 Жизнь с ложным глазом

[2]*Нориюки Накаяма, 5–дан*

Необычная форма появилась в партии 1–го отборочного тура на титул Хонинбо. Игра состоялась 8 ноября 1988 г. в Главном управлении Нихон Ки–ин Японии. Встречались Хиронари Накано (Nakano Hironari), 5–дан и Сейджи Хотта (Hotta Seiji), 4–дан. Накано был доволен полученной в игре мощной формой, но судя по некоторым признакам он просмотрел возможность жизни с ложным глазом и Хотта записал на свой счет быструю победу.



Доска 1 (1–50)

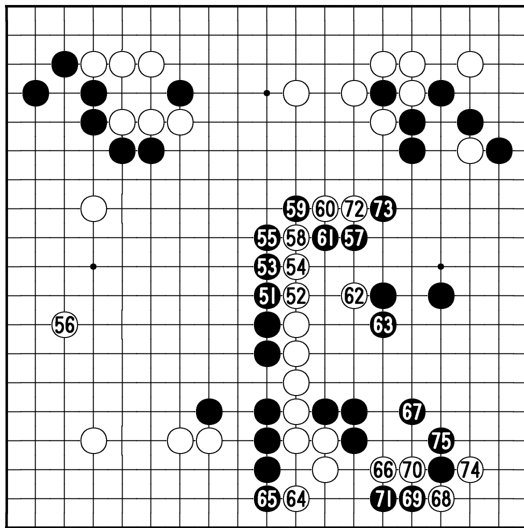
Белые: Сейджи Хотта, 4–дан
Черные: Хиронари Накано, 5–дан

Доска 1. Возникновение интересующей нас позиции началось с хода белых 42, сделанного совсем в другом месте. Агрессивная атака черных 45 и 47 является кульминацией первого акта. Черные надеялись, если удача улыбнется, захватить белую группу целиком.

---

* Перевод на русский язык: март 2008 г. *Николай А. Немов* (email: nine@che.nsk.su)

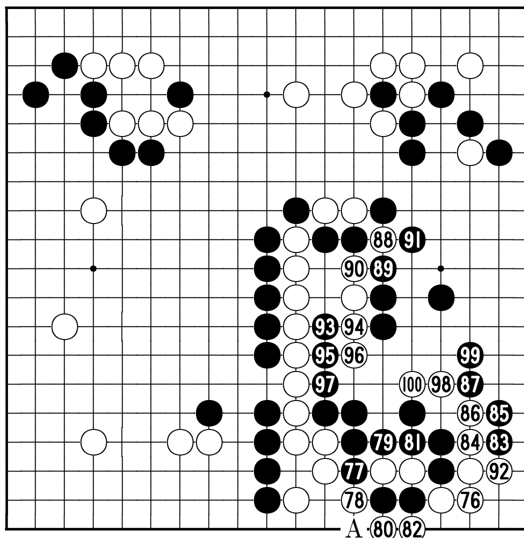
[2] Nakayama Noriyuki (в Японии принято сначала указывать Фамилию а затем Имя)



Доска 2a (51–75)

Доска 2a. Хотта 4–дан решил, что если он все время будет только убегать, то игры не будет. Поэтому он оставил свою большую группу и сделал ход 56 в другом месте. Этот тэнуки ход привел к тому, что Накано 5–дан потерял самообладание.

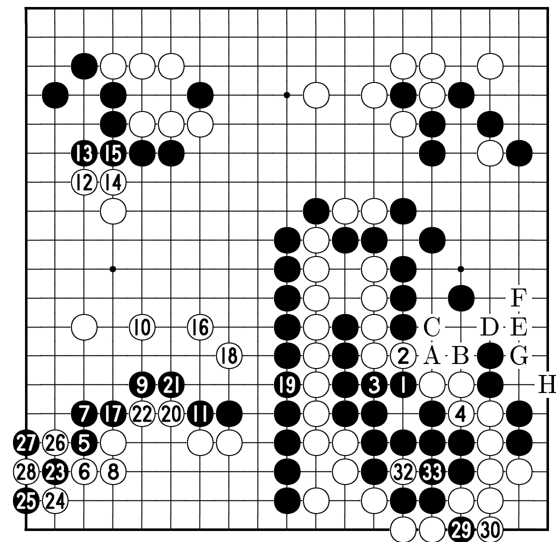
Начиная с хода 57 черные не просто атакуют противника, создается впечатление, что они серьезно пытаются захватить белую группу.



Доска 2b (76–100)

Доска 2b. Сыграв ходом 79 в пункт «A» черные могут начать ко. Но из–за того что белая группа столь велика, она создает много ко–угроз, поэтому выиграть эту ко–борьбу черным не удастся. В любом случае, Накано рассчитывает вовсе не на ко.

Надежны черных связаны с успехом атакующего хода 93, однако на этой стадии игры Накано все еще находится в заблуждении. После хода 100 группа белых живет. Мне бы хотелось, чтобы читатель самостоятельно убедился в жизнеспособности белой группы прежде чем посмотреть дальнейшее продолжение партии. На этой, почти завершенной локальной стадии, такую проверку сделать легко.



Доска 3 (101–134)

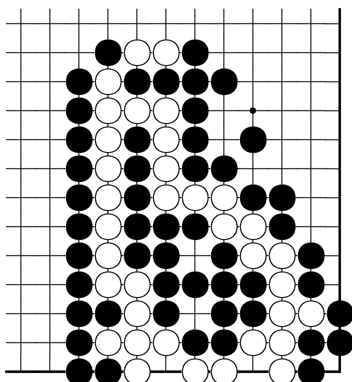
31 → 23: ко 34 → 28: ко

Ходы после 134 пропущены

Доска 3. Накано сильно расстроился, когда после хода белых 104 обнаружил что группа белых живет. О разрезании в пункте «A» не может быть и речи, белые ответят «B» и проведут вариант «B»–«H», до хода белых в пункт «H».

Черные не могут разрезать в пункте «A», поэтому все камни группы белых полностью объединены. Это означает, что даже если у белых есть «ложный глаз», их группа вполне жизнеспособна.

Сейчас настроение черных совсем не радостное, поскольку они направили группу белых в свою собственную территорию. Все их предыдущие ходы в этом месте становятся бессмысленными. Черные разъяренно вторгаются в мойо белых ходом 105, но Хотта миролюбиво отвечает 106–118: богатый человек не стремится к сражениям. Теперь лучший путь для Накано это начать честную борьбу, организовав ко ходом 125.



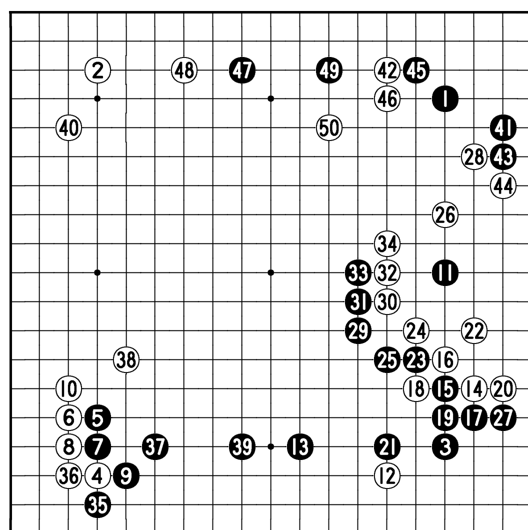
Диаг. 1

Диаг. 1. Эта диаграмма приведена для того, чтобы продемонстрировать жизнеспособность белой группы. Даже если черные заберут правый нижний угол, они все равно не могут поставить камни белых в атари. Два таких «ложных» глаза выполняют роль обычных глаз и приносят два очка.

В Го есть много необычных форм, таких как тройное ко, тосэй (chosei) или «жизнь с ложными глазами». Записей игр с тройным ко имеется уже около 20, поэтому редкими такие случаи теперь можно не считать. Жизнь с «ложными глазами» я видел только один раз, около 20 лет назад в партии[3] Синохара (Shinohara) и Исигуре (Ishigure). Так что приведенный пример, вероятно, является вторым в истории Го и поэтому я хотел о нем рассказать. Но сталкиваться с тосэй в реальной игре лично мне еще не приходилось.

(*Kido*, January 1989)

2 Вечная жизнь

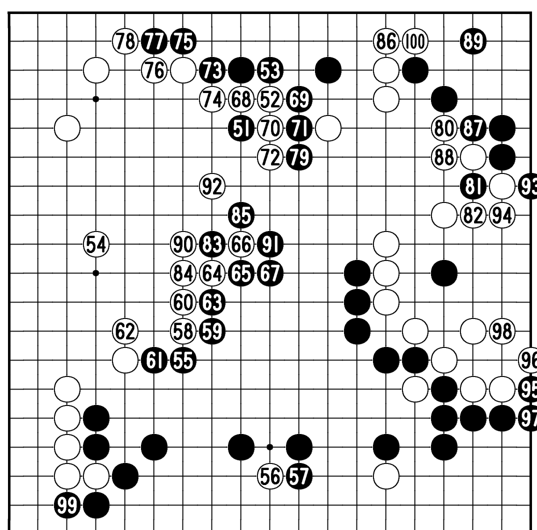


Доска 1 (1–50)

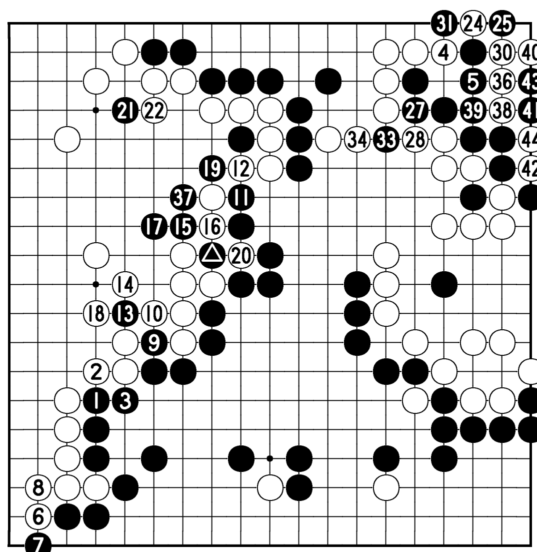
Белые: Мицуки Коно
Черные: Масанори Куротаки

[3] см. «Странные и замечательные формы», *Go World, No.**50***

Ирония судьбы, но пример конфигурации тосэй (chosei) или вечной жизни появился, вероятно впервые в истории Го, примерно через месяц после публикации статьи Накаямы (Nakayama). Эта форма возникла в партии двух инсэев 28 января 1989 г. Одним из них был Масанори Куротаки (Kurotaki Masanori), который получил свой первый профессиональный дан в 1990 г. и в 1991-м стал первым игроком, который будучи 1-м даном обыграл 9-го дана в игре на равных (*Go World, No.**63**, p.8*). У Куротаки (родился в июле 1975 г.) похоже появилась привычка заносить свое имя в книги рекордов. Он является учеником мастера 8-го дана Оеда (Oeda). Его соперником был Мицуки Коно (Kono Mitsuki), ученик Эйо Саката (Sakata Eio). Давайте посмотрим как возникла форма тосэй.



Доска 2 (51–100)

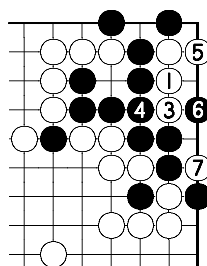


Доска 3 (101–147)

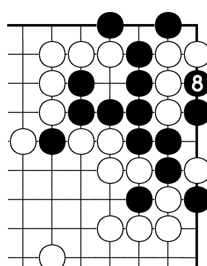
23 → △: **ко** 26 → 20: **ко**
29 → △: **ко** 32 → 20: **ко**
35 → △: **ко**
45 → 41 46 → 42
47 → 43

Показав эту игру своему учителю Эйо Саката, Коно услышал: «Я согласен с мнением Коно, у белых был выигрыш, если бы они ходом 110 заняли пункт 113. Когда ходы черных 117 и 121 делаются в сентэ, то чувствуется, что у черных лучше».

Затем Саката проанализировал позицию, в которой возникла форма тосэй. Ходу 1 на *Диаг. 1* соответствует 136 ход белых в партии.



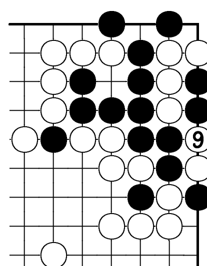
Диаг. 1
❷ — тэнуки



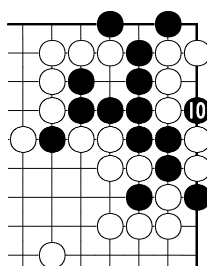
Диаг. 2

Диаг. 1. Тэнуки 2, завершающее ко–борьбу в центре, правильное решение. Когда черные играют 6 в ответ на ход белых 5, то 7 необходимое продолжение. Теперь возникает возможность возникновения тосэй.

Диаг. 2. Черные 8 очень хорошее и необходимое тесуджи. На другой ход черных белые ответят в пункт 8, создавая форму гомоку–накадэ (gomoku–nakade) из пяти камней, и черная группа гибнет.



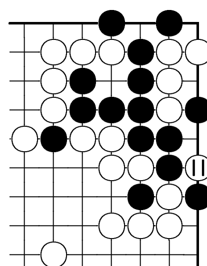
Диаг. 3



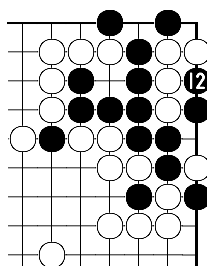
Диаг. 4

Диаг. 3. Ход белых 9 также необходим.

Диаг. 4. После того как белые забирают два камня ходом 10 . . .



Диаг. 5



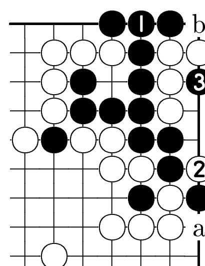
Диаг. 6

Диаг. 5. Белые вбрасывают 11 и возникает такая же форма что и на *Диаг. 1*

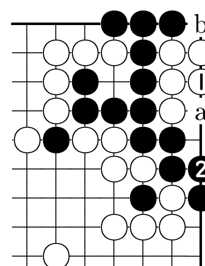
Диаг. 6. Ходом 12 черные повторяют конфигурацию *Диаг. 2.* Это тосэй, или вечная жизнь. В соответствии с действующими правилами Нихон Ки–ин, если ни один из игроков не уступает[4], такая игра провозглашается закончившейся «безрезультатно» (с того времени правила Нихон Ки–ин пересматривались, но игра по–прежнему считается завершившейся «безрезультатно» по пункту правил, который запрещает повторение позиции всей доски). После первого подтверждения факта, что ни один из игроков не собирается уступать, преподаватель школы инсэев Хидэхито Накамура (Nakamura Hidehito) 9-дан объявил партию окончившейся «безрезультатно» и назначил переигровку матча.

Накамура: «Если черные не будут создавать форму тосэй (т.е. бросят свою группу в углу, не сражаясь за ее жизнь) а вместо этого перейдут в обычное йосэ, то они выиграют по очкам.»

Саката: «На самом деле черные упустили возможность укрепиться в углу, сделав ход 6 на *Диаг. 1.*»



Диаг. 7



Диаг. 8

Диаг. 7. Вместо хода 6 на *Диаг. 1* черные должны соединиться 1. Если белые ответят 2, то 3 еще одно тесуджи черных. Забрать камень ходом «a» лучшее продолжение белых, но теперь черные займут угловой пункт «b» их группа живет.

Диаг. 8. Если вместо хода 2 на предыдущей диаграмме белые сыграют 1, то черные ответят 2 и живут. Белые не могут построить форму гомоку–накадэ: черные вбросят камень в пункт «a» и затем нанесут атари «b» (эта техника называется оши–цубуши (oshi–tsubushi)). Даже добиться секи белые не могут.

Форма тосэй впервые появилась в реальной игре благодаря недосмотру Куротаки, поэтому просто замечательно, что он так удачно сбился с верного пути.

Куротаки: «Я не увидел тесуджи, на которое указал Саката Сенсэй. Я не знал также, выигрываю я или проигрываю. Я был просто изумлен, когда позиция превратилась в тосэй.»

Добавим для полноты картины, переигровку матча Куротаки выиграл.

(*Go Weekly*, February 1989)

[4] Не отклоняется от повторяющейся последовательности ходов, которая приводит к повторению позиции, не сдается и т.д., (прим. перев.)